المراجع

أ- المراجع العربية

افرياني, رازا،. ‘‘تأثير نموذج التعلم والتعليم السياقي على نتائج التعليم اللغة العربية للتلاميذ في المدرسة الثانوية العناية منطقة تيبو.’’ جامعة سلطان طه سيف الدين الاسلامية الحكومية جامبي, ٢٠٢١.

المولدة, عفة،. ‘‘فعالية تطبيق منهج ‘فراقام’في ترقية تعليم قواعد اللغة العربية في معهد سونان امفيل فرامبون عانجوك.’’ شعبة التربية, ٢٠١٨.

النعمة, ليليس لطيفة. ‘‘فعالية استعدام اللعبة كوكامي (صمندوق وبطاقة غامضية) في ترقية استيعاب المفردات لطلاب الفصل الرابع من المدرسة الإبتدائية الإسلامية الشافعة مجاسرى نجانجوك.’’ الجامعة الإسلامية الجكومية كديري, ٢٠١٨.

حسنة, إمراة،. ‘‘استعمال وسائل تعليم وود ساكووارا لتأكيد حفز المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحمومية فورواسري فصل الثامن ج.’’ الجامعة الإسلامية الحكومية كدري, ٢٠١٥.

عمر،الفاروق. ‘‘أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.’’ *لسان الضاد* ٠١رقم ٢٠١٤.٠٢.

نور, فاضلة مكرم،, على، قوساين and ,حياة، سلمى. ‘‘تأثير استخدام الوسائل التعلمية في تعليم اللغة العربية’’ ٤ (١٩٨١): ١—١٨.

ب- المراجع الإندونيسية

Afrinawati. “Pengaruh Strategi Pq4r Terhadap Hasil Relajar Siswa (Kuasi Eksperimen Di SMA Darul Maarii).” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010.

Anwar, Ali. *Statistika Untuk Penelitian PEndidikan*. Kediri: IAIT Press, 2009.

Arif, Ikhwan, and Budhi Santoso. “Analisis Usabilitas Sistem Informasi Perpustakaan (Sipus) Integrasi UGM.” *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 12, no. 2 (2016): 104. https://doi.org/10.22146/bip.17288.

Aritonang, Keke T. “Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Teachers College Record* 115, no. 10 (2013): 11–21.

Chotimah, Khusnul. “Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Melalui E-Learning Di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK) Malaysia.” Universitas Negeri Semarang, 2018.

“Educandy,” n.d. https://www.educandy.com/.

Fitriati, Ita, Ramdani Purnamasari, Nur Fitrianingsih, and Ika Irawati. “Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 2021, 307–12.

Huba. “Pembelajaran Game Berbasis Based Learning,” 2020.

Mudjiono, Dimyati. “Belajar Dan Pembalajaran,” 2009.

QS. Al-Inshirah (94):6, n.d.

Setemen, Komang. “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 43, no. 3 (2010): 207–14.

Sugiono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Tobing, Valentine Manly Lumban. “Pengaruh Evaluasi Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pai Di Sma Negeri 1 Pekalongan Lampung Timur Tahun 2018/2019.” Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019.

Ulya, Maziyatul. “Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Lingua Rima* 10, no. 1 (2021): 55–63.

Wahyuni, Desi Sri. “Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran.” *SELL Journal*, 2020.

Wahyuningsih, Rani Anggi. “Efektifitas Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.

Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar” 5, no. 4 (2021): 2082–89.